

SOFTWARE MAGAZINE

SERIE ORO NUM. 1

SINCLAIR SPECTRUM 48K

UN LIBRO DE MONSER

© MONSER, S. A.

Depósito Legal: M. 22484-1985

Producido por José Nieto Rubio

Coordinado por Félix Santamaría

Compuesto por FERMAR

Impreso por Artes Graficas Ibarra S. A.

Diseñado por Angélica Arce

ADMINISTRACION: C / Argos, 9 - 28037 MADRID Tlf. 742 72 12/96

- Especial agradecimiento a Juan A. García, Mario Alvarez y Gustavo Cano.

INTRODUCCION

Os presentamos en un estuche de lujo, seis de los mejores juegos que hay en el mercado. Nuestra idea es que, periódicamente, aparezcan más volúmenes como el que tienes entre las manos. Como habrás observado, el esfuerzo que hemos realizado ha sido grande, ya que por un precio casi simbólico, aproximadamente el precio de un programa, te ofrecemos seis. Pero nuestra oferta no queda aquí, todos los juegos van acompañados, como comprobarás al pasar la hoja, de unas instrucciones muy detalladas y de comentarios sobre cómo poder sacar mayor "jugo" al programa. Además MONSER, ha preparado una serie de consejos útiles sobre cómo cargar los programas, normas sobre el cuidado del cassette y del ordenador y cómo salir del atolladero en casos de error. Observarás que la oferta que te hacemos no tiene igual en el mercado, nos ha costado muchas horas de trabajo el llegar a poder ofrecer este estuche, pero damos por bien empleado este esfuerzo pensando en lo que tú puedes disfrutar con él.

Te dejamos hasta el próximo estuche, deseando que

¡¡¡JUEGUES!!!

CONTENIDO

INTRODUCCION	2
MONSER ACONSEJA	4
QUINIELAS	5
FUMIGADOR	7
AJEDREZ PARA MAESTROS	9
ANTTOWN	11
BORER DEEP	13
GALAX	15

MONSER ACONSEJA

A veces, al usuario del Spectrum, se le presentan una serie de inconvenientes a la hora de grabar o salvar los programas. Aquí hemos intentado de una manera detallada, aconsejarte para que estos problemas no te "fastidien" tu diversión.

El primer consejo es que desconfíes de las copias pirata, ya que suelen dar bastantes problemas a la hora de "cargar", el nivel de grabación es lógicamente inferior a los originales. Además las normas de carga se dan siempre pensando en programas originales.

Para cargar un programa, desde un cassette, pulsa LOAD "nombre", (LOAD se obtiene pulsando la tecla J, las comillas pulsando SYMBOL SHIFT y P a la vez), si no sabes el nombre del programa, no siempre coincide con el original, teclea LOAD"", sin dejar ningún espacio entre las comillas. Después rebobina la cinta y pulsa PLAY. Con esta operación, y después de unos minutos de carga podrás empezar a jugar con el programa. Por desgracia no siempre se cargará sin errores, y aquí es donde MONSER te aconseja:

1. La información que recibe el ordenador desde el cassette, está formada por una "cabecera", líneas rojas y azules anchas que se ven durante 5 segundos, en donde se incluye el nombre, longitud, línea en la que se auto ejecuta o dirección en la que se almacena; y después un "paquete de información" con los datos del programa. Cada programa suele tener varios paquetes de duración variable, que puedan tener "cabecera" o no, pero seguro que el primer paquete la tiene. Si cuando ha pasado la primera cabecera no aparece en la esquina superior izquierda uno de estos dos mensajes:

Program: nombre

Bytes: nombre

detén el cassette, rebobina la cinta, sube el volumen (o bájalo si lo tienes en el máximo) y pulsa PLAY. Si después de probar con varios volúmenes sigue sin "entrar", prueba con otro magnetofón y si sigues con el problema, piensa que está mal grabada la cinta. De todas formas antes de devolverla lee el apartado 4°.

2. Si una vez introducida la "cabecera" de repente nos da el mensaje "Tape Loading Error 0:1",

detén el magnetofón, teclea:

RANDOMIZE USR, 0 (RANDOMIZE se obtiene pulsando T, USR se obtiene pulsando CAPS SHIFT y SYMBOL SHIFT y la tecla L)

notarás que la parte central de la pantalla se oscurece y al instante aparece el mensaje de COPYRIGHT de Sinclair. Ahora rebobina la cinta, varía los volúmenes (a partir de 3 / 4 del volumen de tu aparato) y los tonos (al máximo de agudo). Pulsa la tecla PLAY. Si continúa dándote error, cambia de magnetofón y prueba varias veces, con lo que debe "entrarte". Si no "entra", y antes de cambiar el cassette, lee el apartado 4°.

3. Procura que las cintas, cuando ya las hayas usado, estén lejos de una fuente de calor, y fuera del alcance de un campo magnético (motores, televisores). Si no vas a grabar en la cinta nada más, quítale las pestañitas que tiene la cinta, en la parte superior para protegerla de una grabación inoportuna que no borre parte del programa inicial. Te recordamos que si quieres grabar en una cinta sin estas pestañas, lo puedes hacer tapando los agujeros con cinta adhesiva.
4. Si un magnetofón de repente empieza a dar problemas para "cargar", antes de desecharlo, haz lo siguiente: úsalo con pilas nuevas, ya que a veces hay fluctuaciones de la luz que son detectadas por el motor del aparato. Limpia el cabezal con un trozo de tela de hilo, con un bastoncillo de limpiar los oídos, mojado en alcohol y seca rápidamente después. Ajusta el AZIMUT del cabezal con la cinta; esto se consigue de la forma siguiente: coloca una cinta que no sea importante dentro del receptáculo, pulsa PLAY y con un destornillador gira a la derecha y a la izquierda uno de los dos tornillos que están al lado del cabezal, el que tiene un muelle debajo, hasta que el sonido sea lo más agudo posible; en algunos aparatos ya viene de fábrica un agujero para este fin. Si no te atreves a "meterle mano " al magnetofón, en cualquier tienda especializada te lo solucionarán.

QUINIELAS

¿Quién no ha soñado con hacerse millonario? Cuántas posibilidades se abrirían; podrías, por ejemplo, comprar un ordenador mejor o completar todos los periféricos del tuyo. Este programa te ayuda a realizar este sueño, y además lo hace ahorrándote algún dinero, despreciando algunas posibilidades de 12 y 13 resultados. ¡Lo más importante es acertar 14!

INSTRUCCIONES

Una vez cargado el programa, aparecerá una columna de la matriz de un boleto de quinielas, con una x en los catorce lugares de los 1. Encima del lugar del 1 del primer partido aparecerá un recuadro negro parpadeante, que puede ser movido con el "cursor" cuando introduces el listado de un programa, con las teclas 5, 6, 7 y 8, teniendo pulsada la tecla de CAPS SHIFT. Como consejo elimina primero los 1 que no vayas a utilizar en tu boleto base; para ello lleva el cuadrado negro hasta el lugar del signo a eliminar y pulsa entonces SPACE. Después coloca las X y luego los 2 que vas a utilizar en dicho boleto, se logra llevando el cuadrado negro a ese lugar y pulsando la X. Para subsanar un error utiliza la tecla SPACE cuando esté el cuadrado encima del error.

Una vez el boleto a tu gusto, pulsa la tecla F para cerrar el boleto. Aparecerá entonces una L en el rincón inferior izquierdo (proviene de una función INPUT) entonces escribe las respuestas a las preguntas que aparecen en la parte superior derecha. Con esto pretendemos eliminar las combinaciones que no interesa cubrir (en esto consiste el ahorro).

Con tus respuestas le indicas al ordenador:

- Elimina aquellas columnas que tengan más de ... x.
- Elimina aquellas columnas que tengan más de ...2.
- Elimina aquellas columnas que tengan más de ... $x + 2$.
- Elimina aquellas columnas que tengan menos de ... $x + 2$.
- Precio de la apuesta pts. (actual, 15 pts.)

De esta forma logras eliminar las columnas del desarrollo del boleto base que, o bien consideras poco probables o poco rentables (pocos 2 o x).

Debes tener cuidado con las respuestas, ya que han de ser coherentes con los signos del boleto base. Después de cada respuesta, que será un número, pulsa ENTER.

Una vez efectuadas todas estas operaciones, se te da la posibilidad de cambiar algún dato, se te pregunta si estás conforme, si lo estás, pulsa S, si no, N. Si pulsas S te preguntará si quieres reproducir por impresora con la opción s / n.

A partir de aquí, dale tiempo al ordenador para hacer sus cálculos. El programa calcula el dinero que te costaría la quiniela sin desarrollar y desarrollada y por tanto el ahorro que consigues.

Cuando acabe los cálculos, aparecerá en pantalla un boleto, cópialo (o imprímelo en impresora) y pulsa ENTER, te aparecerá otro, haz lo mismo hasta que te indique que es la última.

Al pulsar ENTER otra vez volverás al principio del programa.

Si dejas pulsada una tecla, ésta se auto repite y puedes cargarte la combinación. Pulsa levemente y una sola vez la tecla que necesites.

¡¡¡SUERTE!!!

ANTTOWN 3-D

Tienes a tu compañera en peligro, la raptaron las hormigas y la llevaron a Hormigópolis, la tienen escondida en algún edificio de la ciudad y debes buscarla pero ¡ojo! ten cuidado con las voraces hormigas que te atacarán sin tregua para comerte; cuentas sólo con 20 granadas que podrás lanzar a diferentes distancias, pero se acaban enseguida y además tienes en contra el tiempo, que lo tienes muy limitado.

Al estar en 3 dimensiones puedes quedar oculto, el programa lo resuelve dando la oportunidad de 4 visiones desde distintos puntos.

Durante el juego hay un indicador que te dice si te aproximas al escondite. Es un recuadro que se pone rojo cuando estás alejado del lugar y que se pone verde al acercarte. Una vez descubierta la cautiva o cautivo, (puedes elegir al principio) estará dormida y despertará cuando os ataque una hormiga, entonces huir con rapidez hasta la muralla y saltarla.

CONTROLES:

Q, P, ENTER, SPACE

SYMBOL SHIFT

M

V

C

S, D, F, G

I

Perspectivas.

Giro Derecha.

Giro izquierda.

Avance.

Salto.

Lanza granadas a diferentes distancias.

Te devuelve a la puerta.

Juega y disfruta, pero quedas avisado, si os muerden las hormigas más de 20 veces, moriréis. Si te encuentras en apuros, pulsa I y volverás a la entrada de la ciudad.

¡¡¡SE UN HEROE!!!

BORER DEEP

Estás dentro de una pesadilla, te persiguen unos monstruos y tienes que huir por las escaleras, o hacerles frente con astucia, pero la tarea es cada vez más difícil, su velocidad aumenta y te falta oxígeno, de vez en cuando aparece un monstruo de color diferente que te persigue y no cae en tus trampas, echas de menos un arma, sólo posees un pico con el que abrir las trampas. Un sudor frío recorre tu cuerpo, no podrás aguantarlo mucho más, y sin embargo sigues luchando.

Nada más cargarse el programa, se te presenta un menú para jugar con el teclado o con el joystick.

CONTROLES:

8 - Izquierda

0 - Derecha

Q - Arriba - Cavar

Z - Abajo - Rellenar

En la pantalla se te indica el tanteo de la partida, el tanteo más alto que se ha obtenido y la cantidad de oxígeno que te va quedando (es una forma de controlarte el tiempo).

Estás perseguido por unos monstruos a través de unos niveles que están unidos por escalera, si te atrapan te quitarán una vida. Para poder defenderte tienes un pico con el que ir abriendo agujeros en el suelo donde una vez que caigan los monstruos podrás golpearles hasta que mueren cayendo al nivel inferior, pero debes tener cuidado ya que si no te das prisa y dejas alguno mucho tiempo en la trampa, se transformará de color y se pondrá a perseguirte con mayor velocidad y no caerá en las trampas.

Debes plantearte un plan de agujeros que te aíse de los monstruos y acabar con ellos cuanto antes, ya que el nivel de oxígeno que te sobre cuando hayas acabado con los monstruos que hay en la pantalla, se te acumularán en el tanteo.

FUMIGADOR

Dentro de tu laboratorio de botánica se han introducido unos insectos (gusanos, abejas y "suspiritos") que empiezan a atacar tu tesoro más preciado, la planta producto de mil cruces de genes, que da una flor de un bello colorido. Tienes que multiplicarte para lograr acabar con ellos, pero se reproducen de una forma alarmantemente rápida. Sólo tienes 3 sprays para combatirlos, pero con la pega de que son específicos, y el que elimina a unos no elimina a otros.

OBJETIVO: El objetivo del juego es lograr el mayor número posible de flores. Estas crecen solas cuando no tienen ningún insecto en el tallo o en las hojas. El contacto del jardinero, o sea tú, con un insecto, ocasiona la pérdida de una vida de las cinco que tiene en un principio. A los insectos se los mata usando el spray específico contra su especie, pero la relación entre color del spray e insecto varía con las flores. Así, en la tercera flor, el spray azul no ataca a las abejas, pero en la cuarta es letal para ellas.

CONTROLES: El jardinero se mueve con las siguientes teclas:

Q subir
W bajar
E izquierda
R derecha
T disparar

CAPS SHIFT detiene el juego mientras está pulsada.

TIPOS DE INSECTOS: Todos salen de las cámaras laterales.

GUSANOS: Se mueven reptando en todas direcciones. Conviene dispararles a la joroba que se les forma al contraer el cuerpo. Su velocidad y número aumenta según se realizan las flores. Son los menos peligrosos.

SUSPIRITOS: Se mueven con mucha rapidez en sentido oblicuo. Son muy peligrosos.

ABEJAS: Si estás quieto van por ti. Si no, suben un poco al salir y en seguida bajan a comerse la flor, son los más rápidos en comer. Conviene dispararles en el abdomen.

Para recoger los sprays hay que ponerse a la misma altura que la cámara en la que está situado el spray e intentar meterse en la cámara, al salir lo llevarás adosado. Para soltarlo llévalo a una cámara vacía y se quedará allí.

PUNTUACION:

Gusanos	35	puntos
Suspiritos	75	puntos
Abejas	50	puntos
Objetos (paletas, botes de abono, regaderas)	1.000	puntos

Los objetos se cogen introduciéndose en la cámara donde están, no desaparecen, salvo que pierdas una vida o salga la flor. Salen aleatoriamente durante la partida. Sólo repercute en los puntos.

En las flores quinta, novena, decimotercera, etc. sale un duende dentro de la flor, cada uno nos da una vida más.

OBSERVACIONES:

- A partir de la tercera flor, pierdes una vida.
- Si los insectos se comen una flor, pierdes una vida.
- En la primera flor aparecen sólo gusanos.
- En la segunda flor aparecen gusanos y suspiritos.
- En la tercera flor aparecen abejas y suspiritos.
- En la cuarta flor abejas y gusanos.
- A partir de la quinta las tres clases de insectos.

RECOMENDACIONES:

- Mantener siempre pulsada la tecla "T" de disparo.
- Procurar evitar subir o bajar por los laterales.
- Cuando salgan abejas no estar nunca quietos.

AJEDREZ PARA MAESTROS

Después de cargar el programa, aparece en la pantalla el tablero de ajedrez. El programa preguntará al usuario si desea jugar o utilizar el tablero de otro modo.

En un principio tendrás que responder a la pregunta de si quieres jugar (pulsas P) o si quieres plantear jugada (pulsas S). La segunda pregunta es sobre el color con el que te gustaría jugar (pulsar W para blanco o B para negro). Finalmente pregunta por el nivel de juego (pulsas de 0 a 9); de 0 a 3 la respuesta es más o menos rápida, niveles más altos tardan más en responder.

Las posiciones de las piezas en el tablero están definidas usando las modernas notaciones algebraicas. Las columnas van de la A a la H y las filas de 1 a 8.

Para introducir tus movimientos escribe las coordenadas (letra de la columna seguida por números de fila) del cuadro de la pieza que quieres mover, seguido de las coordenadas del cuadro al que deseas moverlas. No hace falta escribir ni "de" ni "-", se introducirá automáticamente.

Cuando acabes de introducir las coordenadas, la pieza elegida se moverá automáticamente y el ordenador considerará y efectuará la suya.

Todos los movimientos legales están permitidos, incluyendo los enroques (largo y corto) y la comida "al paso". El programa no consentirá ningún movimiento ilegal. El enroque se consigue introduciendo el movimiento del rey.

Si cometes un error, puedes remediarlo con la tecla "DELETE".

COMANDOS:

- R - Pides al ordenador que te recomiende una jugada, la respuesta está al nivel que juega para sí mismo.
- L - Permite cambiar el nivel de juego.
- Z - Copia la pantalla en una impresora incorporada.
- T - Graba el juego en un cassette tal como lo dejas, para después poder reanudarlo.
- X - Para empezar de nuevo o iniciar otro tipo de análisis.

Estos comandos puedes usarlos en cualquier instante.

Si quieres utilizar el tablero para analizar una jugada o resolver un problema teclea "S". La línea inferior de la pantalla te indicará las instrucciones a seguir.

- C - Borra todas las fichas.
- 5, 6, 7 y 8 - Desplazan el cursor a la casilla que desees, que quedará en "FLASH" (1).

- K. - Sitúa el rey en la casilla seleccionada.
- Q - Sitúa la reina en la casilla seleccionada.
- R - Sitúa una torre en la casilla seleccionada.
- B - Sitúa un alfil en la casilla seleccionada.
- N - Sitúa un caballo en la casilla seleccionada.
- P - Sitúa un peón en la casilla seleccionada.
- Del - Anula la última posición hecha antes de pulsarla.

Cada vez que coloques una de las piezas serás preguntado para que elijas el color de ésta, a continuación deberás decidir si es una pieza ya movida o no.

Una vez situada la última ficha de tu problema, pulsa X, te pedirá color con que jugar y nivel de dificultad. A partir de aquí sigue las normas de la opción "P".

GALAX

Eres el espía SOL IDT y tienes como misión el recuperar el GALAXTRON, volver a tu nave y poder ayudar a derrotar a los invasores.

Lo primero que se te presenta es un menú en el que puedes elegir, pedir instrucciones, cambiar de nombre, cargar la aventura grabada anteriormente, etc.

Si tecleas la "2", es decir pides instrucciones, te encuentras otro segundo "menú" en el que podrás ver el sumario de la operación, número de habitaciones que hay y una serie de indicaciones sobre que realizar. Dan información sobre el enemigo, sobre las trampas que hay colocadas, sobre los objetos, controles, etc.

La misión te la comunica un original "SOL" parlante.

Todas las pantallas pueden ser sacadas por impresora pulsando P cuando aparezca en pantalla.

CONTROLES:

- 6 Izquierda
- 7 Derecha
- 8 Arriba
- 9 Abajo
- 0 Golpear
- H Parar
- S Reiniciar
- Q Menú

También puedes elegir nivel y velocidad.

Pero más que contarte, juega y ten cuidado con los perros y los vampiros, pueden llevarte a la tumba.